

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal terpenting yang membuat kehidupan ini dapat berkembang menjadi lebih baik, terarah, dan teratur. Pada lingkup sekolah, pendidikan dilaksanakan dalam rangka membekali siswa untuk memiliki kemampuan dan keterampilan yang berguna bagi kehidupannya di masa mendatang. Sesuai dengan lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa “Standar Kompetensi Lulusan yang menetapkan sasaran pembelajaran pada ketiga ranah pembelajaran sesuai dengan taksonomi Bloom, yang meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dielaborasi pada setiap satuan pendidikan”. Untuk mencapai kemampuan pada ketiga ranah tersebut, maka perlu adanya lintasan aktivitas belajar siswa yang sesuai. Lintasan perolehan kemampuan masing-masing ranah tersebut adalah (1) sikap, diperoleh melalui aktivitas-aktivitas menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan, (2) pengetahuan, diperoleh melalui aktivitas-aktivitas mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta, (3) keterampilan, diperoleh melalui aktivitas-aktivitas mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji dan mencipta (Depdikbud, 2013: 3).

Berdasarkan pedoman dalam sasaran pembelajaran diatas, keterampilan bertanya merupakan satu bentuk aktivitas belajar yang diperlukan oleh siswa dalam pencapaian kemampuan ranah keterampilan. Keterampilan bertanya menjadi hal yang penting, oleh karena itu keterampilan bertanya perlu dikembangkan agar siswa terampil menggunakan kemampuan bertanya dalam berkomunikasi lisan mengenai materi pelajaran untuk mendukung pencapaian kompetensi lainnya dalam ranah sikap dan pengetahuan. Namun demikian, pencapaian kemampuan bertanya agar siswa terampil berkomunikasi lisan masih dirasakan sulit dalam praktik pembelajaran di kelas. Adapun menurut Mendikbud yang dilansir oleh Kompas tanggal 26 Desember 2012

menyatakan bahwa salah satu komponen nilai siswa adalah siswa aktif bertanya dalam tiap materi pembelajaran. Komponen tersebut menjadi salah satu komponen dalam penilaian hasil belajar. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar dan keaktifan di Indonesia masih rendah. Sehingga angka partisipasi dan keaktifan siswa dalam pendidikan di Indonesia masih rendah. Selain itu, menurut Naniek Kusumawati (2017) dalam penelitiannya di kelas V SDN Ronowijayan Ponorogo pada mata pelajaran IPA sebelum pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran keaktifan bertanya siswa hanya 36%.

Hasil wawancara dan observasi awal yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Krisak diketahui bahwa keterampilan bertanya siswa masih tergolong rendah. Dalam kegiatan pembelajaran banyak menggunakan model pembelajaran konvensional dan kegiatan yang lebih berpusat pada guru. Kegiatan tanya jawab belum berjalan maksimal. Hanya sedikit siswa yang bertanya, sebaliknya bila diberi kesempatan untuk bertanya jarang sekali ada siswa yang memanfaatkannya. Relevansi pertanyaan pada materi masih kurang mendalam. Kalimat tanya yang digunakan banyak yang belum tepat, kadang siswa tidak menggunakan bahasa Indonesia dengan yang baik dan benar. Saat mereka bertanya juga tidak mengacungkan tangannya, volume suaranya lirih dan terlalu keras dengan intonasi yang kurang tepat. Terdapat beberapa hal yang menjadi penyebabnya antara lain: (1) kemampuan siswa dalam mengungkapkan hasil dari yang telah diamati masih sangat minim, (2) bingung bagaimana cara menyampaikannya (tidak dapat berbahasa yang baik), (3) mempunyai rasa percaya diri yang rendah. Nilai rata-rata hasil belajar kelas IV kurang dari KKM yaitu 67, apabila hal tersebut dibiarkan maka nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan tersebut, salah satu solusi untuk meningkatkan keterampilan bertanya siswa adalah dengan menggunakan model *guided discovery learning*. Dalam *guided discovery learning*, siswa dibimbing untuk menemukan dan memecahkan suatu konsep secara mandiri dengan arahan guru (Suhana, 2014). Sehingga dalam model *guided discovery learning* ini siswa berperan aktif dalam proses belajar. Pada

pengertian keaktifan tersebut dibatasi dalam hal kemampuan siswa dalam mengaktifkan dirinya khususnya kegiatan bertanya, dan karena itulah alasan peneliti memilih tindakan tersebut untuk meningkatkan keterampilan bertanya siswa. Seperti yang telah diungkapkan Suhana (2014) pada hakikatnya model ini menuntut siswa untuk berusaha sendiri mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, dan pastinya mereka butuh bertanya dalam menambah pengetahuan dan pemecahan masalah yang sedang mereka selesaikan. Sehingga dapat melatih siswa untuk mengembangkan keterampilan bertanya pada diri mereka. Dari pengalaman dan pengetahuan belajar tersebut dapat berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat.

Penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Azizah dan Puji Winarti (2016) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *guided discovery* lebih efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Gedanganak 01 Ungaran Barat Kabupaten Semarang dibandingkan dengan pembelajaran yang biasa. Demikian halnya dengan penelitian Yusmanah (2012) penggunaan model *discovery* dapat meningkatkan keterampilan bertanya pelajaran matematika kelas VI SD 34 Pontianak Kota.

Melihat latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul: **“Peningkatan Keterampilan Bertanya Melalui Model *Guided Discovery Learning* Pada Tema 9 Subtema 1 Kelas IV SD Negeri 1 Krisak 2017/2018.”**

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah penerapan model *guided discovery learning* dapat meningkatkan keterampilan bertanya pada Tema 9 Subtema 1 kelas IV SD Negeri 1 Krisak 2017/2018?

2. Apakah penerapan model *guided discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar pada Tema 9 Subtema 1 kelas IV SD Negeri 1 Krisak 2017/2018?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan keterampilan bertanya siswa pada tema 9 subtema 1 dengan menerapkan model *guided discovery learning* kelas IV SD Negeri 1 Krisak 2017/2018.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 9 subtema 1 dengan menerapkan model *guided discovery learning* kelas IV SD Negeri 1 Krisak 2017/2018.

D. Manfaat Penelitian

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat atau ide di depan kelas, meningkatkan keterampilan bertanya siswa serta meningkatkan pemahaman siswa dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh guru.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas dalam pembelajaran dan menghasilkan *output* yang berkualitas.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pihak sekolah dalam rangka peningkatan mutu pendidikan dengan banyaknya model pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam kurikulum pendidikan sekarang.
4. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan referensi terhadap penelitian yang relevan.